RALLYE LECTURE

« Envol au dessus des écoles ! »

CIRCONSCRIPTION DE LYON 8ème CYCLE 2

Année 2011 - 2012

Objectifs :

Grâce à un projet fédérateur au niveau de la circonscription, qui s'inscrit dans un partenariat avec la médiathèque du 8ème arrondissement :

- Participer à la constitution d'une culture littéraire commune (par la lecture intégrale d'œuvres de divers genres, puisées dans le patrimoine et la littérature de jeunesse)

- Faire accéder tous les élèves au plaisir de lire.

- Aider les élèves à progresser vers la maîtrise de la langue française

✓ En manipulant la langue

✓ En écoutant des textes lus

✓ En enrichissant leur vocabulaire

✓ En leur permettant de se familiariser avec l'écrit puis de développer des compétences de lecteur

- Lier l'activité de lecture à celle d'écriture.

Modalités de fonctionnement :
Principes : 2 classes sont jumelées et se lancent des défis à partir d'un ensemble de livres.
Choix des classes : 2 classes d'établissements séparés géographiquement
Durée : de septembre 2011 à juin 2012
Matériel : *15 livres d'une grande variété dans les genres* (premiers romans, albums, contes, nouvelles, documentaires, bandes dessinées), dans les longueurs et les difficultés des textes proposés, *dont 6 au minimum autour du thème « Tout ce qui vole »*.
Règlement : Les classes s'engagent à construire et résoudre des défis parmi les 3 types de défis proposés dans le domaine de la maîtrise de la langue (Inspecteur Gadget, Fantomette, Imaginator).
Dans un premier temps, les élèves élaborent des défis à partir des ouvrages, à destination de la classe avec laquelle ils sont jumelés.
Dans un deuxième temps, ils tentent de résoudre ceux qui leur ont été lancés.
Dans un troisième temps, les classes d'un même niveau s'engagent, au choix, dans un chantier d'écriture ou technologique et échangent leurs productions, par le biais de la messagerie ou au cours d'une rencontre.
Les classes se rencontrent deux à trois fois et communiquent entre temps par le biais de la messagerie électronique ou de la poste quant à la résolution des défis.

Compétences travaillées autour des défis
Les compétences communes à tous les défis sont :

***commencer à s'approprier un environnement numérique (C4)**
***participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de communication (C6)**
***appliquer les codes de politesse dans ses relations avec ses camarades, avec les adultes de l'école et hors de l'école, avec le maître au sein de la classe (C6)**
***écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité (C7)**
***échanger, questionner, justifier son point de vue (C7)**
***travailler en groupe, s'engager dans un projet (C7)**

Les compétences spécifiques sont détaillées à l'intérieur des colonnes des tableaux des pages 5 à 12. Les compétences du socle sont présentées en caractères gras, les compétences issues des programmes, en caractères réguliers.

Les étapes du Rallye lecture

Septembre Constitution des binômes, échanges entre enseignants autour du choix des livres et de la date de la première rencontre. Chaque enseignant se constitue un stock de 7 livres (*3 au minimum portant sur le thème de « tout ce qui vole »*), différent de celui de l'autre classe, sachant qu'à la fin du projet il faudra avoir lu 15 livres au total.
Novembre Les élèves prennent connaissance de 7 livres, en commencent la lecture et construisent des défis pour l'autre classe. Ils préparent une présentation de quelques uns des livres qu'ils se sont appropriés, en choisissant une ou plusieurs activités dans la fiche « Première rencontre avec la classe jumelée ».
Fin janvier : première rencontre entre les 2 binômes, échange de la malle de livres constituée et des défis les concernant. Temps de présentation autour de quelques livres (activités choisies parmi celles proposés sur la fiche « première rencontre avec la classe jumelée).
Février, mars : les élèves lisent les livres apportés par leurs correspondants et répondent à leurs défis. Ils fabriquent un ou plusieurs jeux autour d'un ou plusieurs ouvrages, en choisissant parmi les jeux proposés dans la fiche « deuxième rencontre avec la classe jumelée ».
Fin avril : 2ème rencontre entre les binômes. Les élèves font le point sur les défis, sur ce qui leur a posé problème, demandent les dernières explicitations. Les jeux créés sont proposés à l'autre classe, les élèves jouent ensemble.
Mai : chaque classe approfondit la lecture d'un ouvrage commun, le quinzième ouvrage (défini au niveau de la circonscription), pour préparer les échanges ou la rencontre finale et s'engage dans *un chantier d'écriture* (des pistes seront envoyées par la circonscription), ou *chantier technologique (aide à venir également).*
Juin : les classes échangent par le biais de la messagerie, autour de leurs productions, ou se rencontrent une nouvelle fois pour échanger. Les rencontres peuvent également porter sur des jeux engageant « la tête et les jambes ».

Elaboration des défis

Type du défi	Compétences particulièrement visées	Indicateurs d'acquisition
Défi « Inspecteur Gadget » Ce défi se présente sous la forme d'une liste de 10 éléments « mystères », significatifs d'un ouvrage (personnages, objets, animaux, lieux, …). En fonction du niveau des élèves, ces éléments pourront être représentés de manières différentes : -enregistrement de sons évoquant les animaux -réalisation de dessins présentés sous forme de puzzle -devinettes, petites histoires truquées, charades (écrites par l'enseignant(e) ou recopiées après dictée à l'adulte)	**Dans le domaine de la maîtrise de la langue :** *écouter et comprendre un texte lu par l'adulte *produire un énoncé oral pour qu'il puisse être écrit par l'enseignant (vocabulaire précis, syntaxe adaptée, enchaînements clairs, cohérence d'ensemble) *lire ou écouter lire des œuvres intégrales, notamment de littérature de jeunesse et rendre compte de sa lecture ***copier un texte court sans erreur dans une écriture cursive et avec une présentation soignée (C1)** **Ou –écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes (C1)**	-variété et pertinence des indices utilisés -variété et pertinence des différentes techniques utilisées
Défi « Fantomette » Ce défi se présente sous la forme d'une reproduction d'une page de l'ouvrage (couverture, page illustrée…) dans laquelle on a glissé volontairement 10 erreurs. Les erreurs peuvent être de nature différente : -omission (l'auteur a été oublié sur la couverture, dans l'illustration le personnage est représenté sans son animal familier…) -ajout (un nom fantaisiste d'illustrateur a été ajouté) -différences par rapport à l'original (le titre est remplacé par un mot voisin, dans l'illustration le cheval est noir au lieu d'être blanc).	*se repérer dans un livre (couverture, page, images, texte) ; s'orienter dans l'espace d'une page *connaître et utiliser le vocabulaire spécifique de la lecture d'un texte : le livre, la couverture, la page, la ligne ; l'auteur ; le titre, le texte, la phrase, le mot; le début, la fin, le personnage, l'histoire	-nombre et variété des artifices grammaticaux utilisés, pour remplacer des éléments du texte original -variété des éléments retenus, sur lesquels portent les transformations
Défi **« Imaginator »** Ce défi se présente sous la forme d'une liste de 10 scènes inventées qui représentent : -des suites possibles à l'histoire -des variantes par rapport au récit original -de courts récits relatant des évènements qui auraient pu se passer avant le début de l'histoire. Certaines de ces propositions seront plausibles et d'autres présenteront des incohérences manifestes par rapport au récit original. Les élèves qui résolvent le défi devront identifier les propositions incohérentes (en justifiant leur jugement) En fonction du niveau des élèves, ces variantes seront écrites par l'élève ou recopiées après dictée à l'adulte.	*produire un énoncé oral pour qu'il puisse être écrit par l'enseignant (vocabulaire précis, syntaxe adaptée, enchaînements clairs, cohérence d'ensemble) *identifier les personnages, les évènements et les circonstances temporelles et spatiales d'un récit qu'on a lu ***copier un texte court sans erreur dans une écriture cursive et avec une présentation soignée (C1)** **Ou –écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes (C1)**	-nombre d'éléments présents dans les scènes inventées qui sont issus de l'histoire originale

Première rencontre avec la classe jumelée

Ateliers proposés	**Compétences particulièrement visées**	**Indicateurs d'acquisition :**
Etre conteur ou lecteur public Dans différents endroits aménagés (coin lecture, tapis de gymnastique, mezzanine, etc…), des élèves appartenant aux deux classes se regroupent autour des conteurs. -Les adultes –conteurs (parents d'élèves, ATBCD, …), quelques élèves racontent le livre qu'ils ont choisi, en s'interrompant éventuellement pour montrer ou commenter les illustrations.. -Ou les élèves lisent le livre choisi, seul ou à plusieurs voix (en cas de dialogue par exemple), en montrant éventuellement les illustrations pour agrémenter leur lecture. -Les élèves qui écoutent l'histoire lue ou racontée ont pour consigne de ne pas intervenir pendant le récit. Ils pourront poser des questions ou s'exprimer une fois la narration terminée. Des permutations entre les différents groupes permettront à tous les élèves d'écouter le maximum d'histoires présentées.	**Dans le domaine de la langue :** ***lire seul et écouter lire des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de littérature de jeunesse, adaptés à son âge (C1)** * écouter et comprendre un texte lu par l'adulte *faire un récit structuré (relations causales, circonstances temporelles et spatiales précises) et compréhensible pour un tiers ignorant des faits rapportés ou de l'histoire racontée	-raconter un texte lu ou entendu (sans l'avoir appris par cœur mot à mot) -lire à haute et intelligible voix - pouvoir donner des renseignements et avoir compris le sens général de l'histoire que je viens d'écouter
Etre acteur Des groupes d'élèves présentent un court spectacle, en rapport avec un livre pour lequel ils ont eu un coup de cœur (ce sont surtout les émotions provoquées par la lecture qui sont privilégiées). La forme artistique peut être variée : - mini pièce de théâtre, saynète -danse -chant, poème ou comptine -mime	**Dans le domaine de la langue :** **La culture humaniste** ***dire de mémoire quelques textes en prose ou poèmes courts (C5)** ***s'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage) (C5)** **Agir et s'exprimer avec son corps** *****s'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement **Percevoir, sentir, imaginer, créer :** *****avoir mémorisé et savoir interpréter des chants, des comptines	-être fidèle au texte appris -ne pas hésiter et buter sur les mots -affirmer avec mon corps (voix, mimiques, gestuelles) le texte déclamé -faire ressentir aux autres ce que je veux exprimer

Résolution des défis

Type du défi	Compétences particulièrement visées	Indicateurs d'acquisition
Défi « Inspecteur Gadget » Pour la résolution de ce défi, c'est essentiellement la capacité à repérer les principaux éléments d'une histoire, qui est sollicitée chez l'élève : *-personnages, lieux, évènements…* En second lieu, vient la capacité à reconnaître les attributs caractéristiques de chacun de ses éléments : *-un personnage est identifiable à son âge, son sexe, son métier*	**Dans le domaine de la langue :** *****nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne *identifier les personnages, les évènements et les circonstances temporelles et spatiales d'un récit qu'on a lu **L'autonomie et l'initiative** ***écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité (C7)**	-nombre d'éléments repérés -reconnaissance des personnages même lorsque leur nom n'est pas cité
Défi « Fantomette » Pour ce type de défi, c'est la lecture « attentive » qui est privilégiée. L'élève doit pouvoir distinguer des changements, entre deux textes (ou deux illustrations) ressemblants. Il doit aussi se repérer correctement dans la page et bien identifier tous les éléments constitutifs d'une couverture de livre : -titre, auteur(s), illustrateur(s), éditeur, collection, illustration,…	*se repérer dans un livre (couverture, page, images, texte) ; s'orienter dans l'espace d'une page *connaître et utiliser le vocabulaire spécifique de la lecture d'un texte : le livre, la couverture, la page, la ligne ; l'auteur ; le titre, le texte, la phrase, le mot; le début, la fin, le personnage, l'histoire *faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit *prendre l'initiative de poser des questions et d'exprimer son point de vue ***s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié (C1)** ***observer et décrire pour mener des investigations (C3)**	-nombre d'éléments constitutifs d'une page ou d'une couverture, repérés par l'élève
Défi « Imaginator » Dans ce défi, c'est la capacité à suivre la logique d'un récit qui est mise en jeu : -relation de cause à effet (c'est parce que la reine est décédée que le prince est devenu roi) -suivi dans le fil de l'histoire (que devient la jeune fille, après avoir été kidnappée ?)	**Dans le domaine de la langue :** *identifier les personnages, les évène- -ments et les circonstances temporelles et spatiales d'un récit qu'on lu *comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente	-pertinence des arguments présentés pour mettre en évidence une cohérence

Deuxième rencontre avec la classe jumelée

Jeux proposés	Compétences particulièrement visées	Indicateurs d'acquisition
« Il était une fois… » Se joue individuellement en groupe de 4 ou 5élèves. A partir de cartes représentant divers éléments d'un récit ou plusieurs récits (personnages, lieux, actions), les élèves doivent inventer une histoire en se débarrassant de leurs cartes au fur et à mesure qu'ils font intervenir dans le récit un élément qu'il possède. Si celui qui raconte nomme une carte (sans le savoir) appartenant à un autre joueur, celui-ci a le droit de l'interrompre et de continuer le récit à sa place. *Si le narrateur ne respecte pas une certaine cohérence dans le récit (dans le seul but de se débarrasser de ses cartes) les autres peuvent lui demander de s'interrompre et reprendre sa carte en main.*	**Dans le domaine de la maîtrise de la langue :** ***s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié (C1)** *****raconter en se faisant comprendre, un épisode vécu inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée **L'autonomie et l'initiative :** ***écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité (C7)**	-nombre de cartes en main à la fin de la partie
Devinette Etablir des cartes d'identité de personnages rencontrés dans les ouvrages et faire deviner à la classe partenaire de quels personnages il s'agit, à partir des indices retenus. Les cartes sont tirées d'un chapeau. Il peut y avoir quelques cartes comportant des détails intrus. *Variante* : **le portrait chinois «** Si c'était une couleur, un jeu, un animal, un aliment… »	*sélectionner les données utiles *Apprendre à comprendre* *identifier les personnages, les évènements et les circonstances temporelles d'un récit *produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par l'adulte *formuler en se faisant comprendre, une description ou une question *comprendre un message et agir ou répondre de manière pertinente ***s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié (C1)**	- nombre de personnages identifiés par les camarades

Jeu du détective Créer des cartes avec un seul indice par livre, dessiné ou écrit (celui-ci n'est en aucun cas mentionné sur la couverture ou la quatrième de couverture). Celui qui la tire doit la nommer, puis deviner à quel livre il appartient. *Les CP et les CE1 pourront écrire quelques caractéristiques de cet indice pour le faire deviner.*	***s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié (C1)** *nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne **lire seul, à haute voix, un texte comprenant des mots connus et inconnus*	-nombre d'indices identifiés -nombre de livres identifiés
Puzzle Raconter (ou rédiger) une histoire où se mêlent différents éléments de différents ouvrages proposés dans le défi lecture. La classe partenaire doit identifier les ouvrages.	**Dans le domaine de la maîtrise de la langue :** ***écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes (C1)** *****raconter en se faisant comprendre, un épisode vécu inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée	-nombre d'ouvrages identifiés
Jeux de cartes ✓ **Le mistigri ou « le grand loup noir »** Choisir un livre avec un personnage « méchant ». Créer des paires de cartes représentant les personnages, les lieux et les objets du livre à apparier, et une carte unique, le « méchant ». Pour qu'une paire soit acceptée, il faut pouvoir nommer les personnages, lieux ou objets représentés. Celui qui reste avec cette carte unique en main en fin de jeu a perdu. *Variante : les personnages, lieux, objets sont tirés de plusieurs livres, il faut non seulement les nommer mais aussi dire de quel ouvrage ils proviennent.* ✓ **Le jeu des 7 familles** Choisir 7 livres, et créer pour chacun une famille de 6 personnages. Celui qui a une famille complète la dépose. Celui qui a constitué le plus de familles a gagné.	***s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié (C1)** *identifier les personnages, les évènements et les circonstances temporelles d'un récit	-nombre de paires constituées -*nombre d'ouvrages désignés* -nombre de familles constituées

Lequel est-ce ? Un enfant tire une carte représentant, selon son niveau, la couverture d'un des livres faisant l'objet du défi ou le titre d'un livre. Les autres lui posent des questions pour savoir de quel livre il s'agit. Il ne peut répondre que par oui ou par non. Le but du jeu est de trouver la bonne réponse en posant le moins de questions possible.	**Dans le domaine de la langue :** *prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue. *s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié (C1)	-nombre d'ouvrages identifiés -nombre de questions posées

Au choix, Chantier lecture / écriture autour d'un ouvrage commun à la circonscription (ou chantier technologique)

Activités proposées	**Compétences particulièrement visées**	**Indicateurs d'acquisition**
Un des ouvrages choisi par la circonscription, sera le support d'un moment fort d'un travail de liaison en lecture-écriture. L'entrée dans l'écrit est facilitée par l'intertextualité. La lecture intégrale de l'œuvre, abordée de diverses façons, met en action les différentes fonctions de l'acte lexique. 1 découverte de l'objet livre et émission d'hypothèses sur le contenu à partir d'indices externes 2 lecture orale du début du livre par l'enseignant 3 lecture orale quotidienne par un petit groupe d'élèves de passages choisis 4chantier d'écriture : j'écris la suite d'un passage (de manière autonome ou en dictée à l'adulte) A partir d'un indice (titre couverture, article de presse…), j'invente une histoire A partir de l'illustration, j'invente une histoire J'écris des fiches d'identité des personnages Je retranscris un dialogue en style indirect J'écris un poème, une chanson Je lie écriture et arts plastiques, musiques 5 recherches documentaires en BCD en fonction du thème du livre 6 mémoriser un dialogue et le jouer	**Dans le domaine de la langue** : ***lire seul et écouter lire des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse, adaptés à son âge (C1)** ***lire seul, à haute voix un texte comprenant des mots connus et inconnus (C1)** *****produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par l'adulte ***écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes (C1)** ***utiliser ses connaissances pour mieux écrire un texte court (C1)** ***copier un texte court sans erreur dans une écriture cursive lisible et avec une présentation soignée (C1)** **La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication :** ***commencer à s'approprier un environnement numérique (C4)** **La culture humaniste :** ***dire de mémoire quelques textes en prose ou poèmes courts** ***s'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage) (C5)**	-réutilisation, avec à propos, de mots nouveaux découverts dans l'ouvrage - qualité et variété des productions -cohérence du texte produit -nombre d'ouvrages consultés

Au choix, chantier technologique (ou chantier lecture / écriture autour d'un ouvrage commun à la circonscription **)**

Activités proposées	Compétences particulièrement visées	Indicateurs d'acquisition
Pour le chantier technologique, 3 types de démarche sont possibles : o présenter aux élèves un objet fini et les amener à rechercher comment cela peut fonctionner pour le reproduire o fabriquer un objet à partir d'un mode d'emploi o créer un objet en fonction d'une consigne, d'un projet, avec un certain nombre de contraintes (démarche d'investigation nécessitant un tâtonnement, la plus riche des 3) **Les objets en lien avec le thème au cycle 2 :** o le tourniquet o le parachute o le cerf-volant **En lien avec ce chantier :** o les effets de l'air (quand il y a du vent, on observe… qu'est-ce que c'est le vent ? …) o s'interroger : « qu'est-ce que c'est voler ? » (idée de propulsion ou non) o un travail d'observation sur les oiseaux, le vol o un mode de déplacement qui n'appartient pas qu'aux oiseaux (cf écureuils volants et poissons volants, les exocet) o la recherche documentaire (les machines volantes de Léonard de Vinci…, …) o un travail de tri : ce qui vole, ce qui ne vole pas (NB attention à ne pas induire la locomotion comme critère de classement phylogénétique, ce n'en est pas un) o communiquer, laisser des traces, produire des schémas, des dessins, des textes explicatifs : écrire le mode d'emploi d'un objet créé par la classe pour qu'une autre classe puisse le reproduire	***observer et décrire pour mener des investigations (C3)** ***situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement (C3)** ***utiliser les unités usuelles de mesure, estimer une mesure (C3)** ***être précis et soigneux dans les tracés, les mesures et calculs (C3)** ***situer des évènements les uns par rapport aux autres (fin GS)** ***comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans l'espace (fin GS)** ***reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages (fin GS)** ***lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simples (C1)** ***produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par l'adulte (fin GS)** ***écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes (C1)** ***utiliser ses connaissances pour mieux écrire un texte court (C1)** ***commencer à s'approprier un environnement numérique (C4)**	- mon objet répond aux contraintes et fonctionne - mon texte, mon schéma… a été suffisamment clair et précis pour permettre aux autres de construire l'objet - les renseignements sélectionnés sur internet répondent aux besoins de la recherche